

DMG-L2J

Little Master 2

リトルマスター2

雷光の騎士



とりあつかいせつ めい しょ

取扱説明書

せんよう

ゲームボーイ専用カートリッジ

このたびは『リトルマスター2・雷光の騎士』をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ご使用前に、取り扱い方、使用上の注意等、この『取扱説明書』をよくお読みいただき、正しい使用方法で愛用ください。なお、この『取扱説明書』は大切に保管してください。

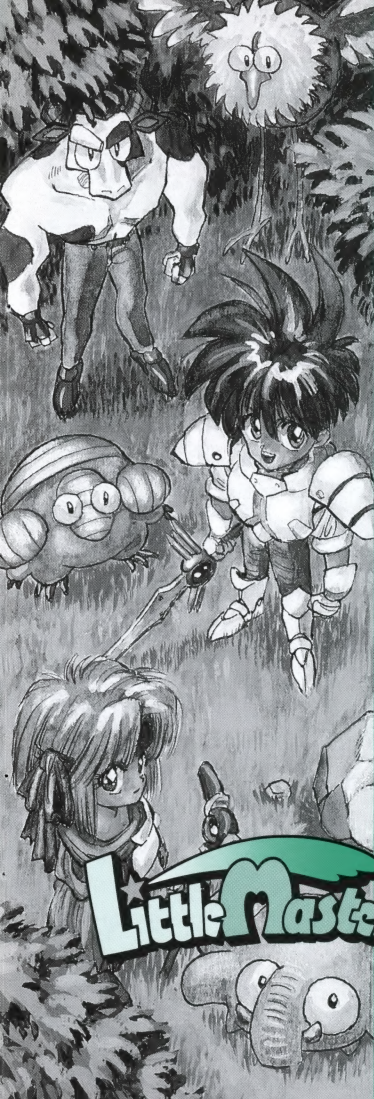
も く じ

ブレイクマニュアル

ストーリー	2
コントローラの使い方	4
ゲームの始め方	5
戦いのルール	6
ゲームの進み方	7
メイン画面の見方	8
ユニットを動かす	10
敵ユニットと戦う	11
戦闘画面の見方	12
経験値とレベルアップ	13
直接攻撃と間接攻撃	14
いろいろな攻撃方法	15
進行ウインドウについて	16
家に入ってみよう	18
魔方阵と体力回復	18
僧侶と回復魔法について	19
ユニットの合体について	20
宝箱、アイテムについて	21
ビジュアルシーンについて	22
次のシナリオの始まり	22
全体マップ画面について	23
ユニット選択について	24

アドベンチャーガイド

各章のストーリー	26
戦闘と経験値の関係	28
合体のススメ	28
バベルの塔をうまく使おう	29
スイッチパネルを踏んでみよう	29
僧侶タムタムの活かし方	30
ユニットの隠された能力	31
地形データ一覧	32
主なユニットの能力一覧	34



リトルマスター2

プレイング マニュアル

きほんどうさへん 基本動作編

かわいい勇者^{ゆうしや}リイム、頼^{たよ}りになる
ミノタウロス・モーモー、おてん
ば僧侶^{そうりよ}・タムタムなど、ライナー
^{ぞうりよ} ^{おうこく} ^{へい} ^わ ^と ^{しど}
ク王国に平和を取り戻すために立
ち上^あがった勇者^{ゆうしや}たち。勇者^{ゆうしやくん}軍の率^{ひき}
い方、ゲームシステムをわかりや
すく紹介^{しょうかい}！

リトルマスター2

らいこうきし
雷光の騎士

Little Master 2

STORY

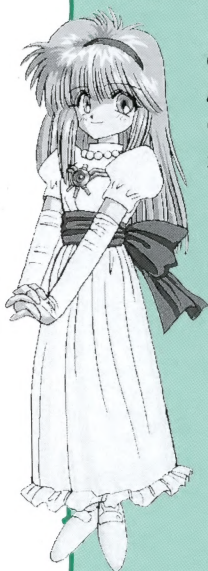
ストーリー

——むか^{むかし}し昔^{はな}のお話^ふしじゃ。舞台^{たいりく}はラクナマイト大陸^{たいりく}のは
ずれにあるライナーク王国^{おうこく}。人々^{ひとびと}はやさしいリチャード国王^{こくおう}
のもとでなに不自由^{ふじゆう}なく幸せ^{しあわせ}に暮^{くら}しておった。

ところがじゃ、平和^{へい}なライナーク王国^{おうこく}はどこからともなく
現^{あらわ}れた黒魔龍^{くろまりゅう}ゲザガイン^{しやうげき}の襲撃^うを受けたのじゃ。ゲザガイン^う
の率^{ひき}いる強力^{きやうりき}な魔物軍^{まものぐん}は次々^{つぎつぎ}とラクナマイト^{くにくに}の国々^{せい}を制圧^{せいあつ}し
ていった。必死^{ひつし}の抵抗^{ていこう}もむなく、ライナークも魔物^{まもの}の手^てに
落^おちようとしていたのじゃ。

そんなとき、勇敢^{ゆうかん}なる若者^{わかもの}がゲザガイン^{とうぼつ}討伐^{とうぼつ}のため
に立ち上がった。それが、この物語^{ものがたり}の主人公^{しゅじんこう}リイ
ム・ライクバーンであつたのじゃ。リイムはミノタ
ウロスのモーモー・ダイナマイツを始めとする仲間^{なか}
を率^{ひき}いて魔物軍^{まものぐん}と戦^{たたか}つた。人々^{ひとびと}は彼ら^{かれ}を勇者軍^{ゆうしゃぐん}と呼
び、いちろの望^{のぞ}みを託^{たく}した。彼ら^{かれ}は強^{つよ}かつた。次々^{つぎつぎ}
と魔物^{まもの}たちを撃破^{げき}し、ついには魔物^{まもの}の本拠地^{ほんきょち}であ
る天空魔城^{てんくうまじょう}まで追^おい詰^つめたのじゃ。天空魔城^{てんくうまじょう}での
戦^{たたか}いは、それは激^{げき}しかつたそう^{はげ}な。リイムたちは
激闘^{げきとう}のすえ、ゲザガイン^うをも討^うち倒^{たお}し、ライナーク^{すく}
を救^{すく}つたのじゃ。

やがて時^{とき}は流^{なが}れ、天空魔城^{てんくうまじょう}の決戦^{けっせん}から1年^{ねん}が過
ぎたころじゃつた。忌まわしき魔物^{まもの}がふたたびラ
イナークに姿^{すがた}を現^{あらわ}すようになったのじゃ。魔物^{まもの}は
一向^{いっこう}に衰^{おとろ}える気配^{けはい}を見^みせず、むしろ日増^{ひま}しに活発^{かつぱつ}
になってきているようですらあつた。



それもそのはず。ライナーク
王国に古来より伝わる、魔物を
封じる聖なる水晶「サンクリス
タル」が1年前にゲザガインた
ちの襲撃があったとき、破壊さ
れてしまっていたからじゃ。

リチャード王は勇者リイムをお城
に呼び、こう申された。

王「リイムよ、魔物を鎮めるには、
サンクリスタルを復活させなけ
ればならぬ。そのためには、王
国各地に散らばってしまっ
た3つのクリスタルを探し
出し、魔物の棲むバベルの
塔のクリスタルルームにおさめねばならぬのじゃ。つらい旅
になるうが、お主ならきっと成し遂げてくれると信じておる。
やってくれるな。」

リイム「はい！ まかせてください。」

——こうして、リイムはふたたび勇者軍を率いて旅立ったの
じゃ。失われたサンクリスタルを求め、ふたたびライナーク
に平和を取り戻すために…。これから語られる物語は、後に
人々から雷光の騎士と呼ばれ、ラクナマイト大陸に数々の足
跡を残した偉大なる勇者、リイム・ライクバーンの2回目の冒
険のお話じゃ。



コントローラの使^{つか}い方^{かた}



※なお、電源を入れるときには、なるべくボタンを押していないようにしてください。
動作が不安定になることがあります。

ゲームを始める前に

電源スイッチをむやみにON・OFFしないでください。急なON・OFFはデータが消えてしまうことがあります。また、電源スイッチをONにした状態で、外部電源端子からDCプラグを抜き差ししないでください。

ゲームの始め方

電源スイッチをONにすると、タイトル画面が表示されますので、まずSTARTボタンを押してみましょう。すると「ぼうけんのきろく」を選ぶ画面になります。「ぼうけんのきろく」は、いままで遊んだゲームの内容を記録しておくためのものです。『リトルマスター2』では、ゲームの内容を同時に2つまで記録しておくことができるので、「ぼうけんのきろく1」と「ぼうけんのきろく2」のどちらを使うかをここで選びます。「ぼうけんのきろく」の後には、どのシナリオまで進んでいるかが表示されています。「ぼうけんのきろく」を十字ボタンで選んでAボタンを押すと、そこに記録されている状態から再開されます。

「ぼうけんのきろく」がすでに使われている時は、「きろくしょうきよ」を選んで、「ぼうけんのきろく」を何も記録されていない状態に戻してからあらためて始めてください。



①ゲームタイトル画面。さあ始めよう！

セーブ機能の使い方



●冒険の記録

セーブデータ。十字ボタンで選択してスタート。

●記録消去

今までのデータを消したいときに使うコマンド。

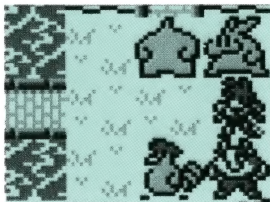
戦いのルール

勇者リイムの率いる勇者軍は、白っぽい色で左向きで画面に表示され、それに敵対する魔物軍は、黒っぽい色で右向きに表示されています。この1つ1つをユニットといいます。ユニットは1つ1つ種族によって、能力や特性が違います。

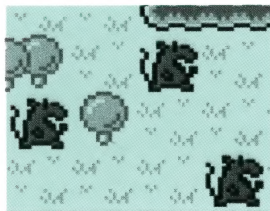
勇者軍（キミ）と、魔物軍（コンピュータ）は将棋やチェスと同じように、交互にユニットを動かしてゲームを進めてゆきます。ただし、1つのユニットにつき、1回しか動かすことはできません。

勇者軍の番になって、動かしたいユニットをひとつおろし終わると敵となる魔物軍の番になります。この番のことを、“ターン”といいます。“魔物軍のターン”というのは、魔物側の番だということです。また、1ターン、2ターンと何回順番が来たか数えるのに使ったりもします。

勇者軍と魔物軍のユニットが隣り合う（重なることはありません）と戦闘することができます。戦闘は、それぞれのユニットが1回ずつ攻撃をして戦います。体力が0になったユニットは、画面上からいなくなります。やられてしまった勇者軍のユニットは退却してやり直すか、次のシナリオに進まないと、ふたたび戦いに参加することはできません。



○勇者軍のユニットは白っぽい色で、全員左向きで表示される



○魔物軍のユニットはやや黒っぽい色で右を向いている

がめんじょう たいさく
画面上から退却!



○やられたユニットは次までお休み

ゲームの進^{すす}み方^{かた}

魔物軍のボス（右下にドクロマークがついている）を倒すと勇者軍の勝利となり、そのシナリオを終わらせたことになります。しかし、その前に主人公リムが倒されると魔物軍の勝利となり、そのシナリオを最初からやり直さなくてはなりません。

1つのシナリオには必ず1体のボスがいます。これを倒すと次のシナリオに進めます。全てのシナリオをクリアし、ライナーク王国に平和を取り戻しましょう。

こいつがボスだ!



各シナリオのボスキャラは、右下にドクロマークが付いている

来い!リム



メイン画が面^{めん}の見^み方^{かた}

『リトルマスター2』のゲームのメイン画面を見てみましょう。勇者軍のユニットを動かしたり、主な戦略はここで決定。各ユニットの状態など、状況をよく判断して、勇者軍に的確な指示を出しましょう。

すかをセレクト。
どのユニットを動か

●カーソル



●勇者軍ユニット

勇者軍のユニットは左向きで表示。
カーソルで動かすユニットを決定。

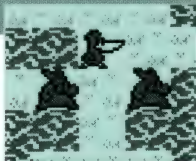
●勇者軍のユニット数は、途中で加わる仲間も含めて8つまで



ライナークの平和めた
めにガンバるぜ!

●敵ユニット

魔物軍のユニットは右向き表示。
魔物軍のユニットにカーソルを合わせると、これから戦う敵の能力を知ることができます。



○シナリオによつては援軍が来ることも

●メッセージウインドウ

いろいろなメッセージを表示。
通常はシナリオの面数と名前、ターン数。ユニットのデータなどもここに表示されます。



○いろいろな情報が表示される



①仲間ユニットの名前

魔物軍だと「てきユニット」と表示

②ユニットの種族

そのユニットの種族を表示します

③レベル

レベルを表示。最大16までUP

④経験値

99まで上がる。100でレベルアップ

⑤戦闘力

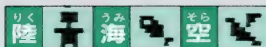
大きいほど強い。左が直接攻撃、右が間接攻撃の強さを示しています

⑥防御力

防御する力。数字が大きいほど強い。

⑦属性

陸は陸のみ、海は陸と海。空はどこでも移動できます



⑧移動力

1ターンに何歩歩けるかの歩数

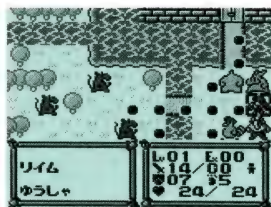
⑨体力

左が現在値、右が最大値

ユニットを動かす

勇者軍の、まだ動かしていないユニットをつかむと、移動できる範囲の地面に「●」マークが表示されます。そして、移動したい場所にカーソルを合わせてAボタンを押せば、ユニットはその場所に移動していきます。移動後のユニットは、右下に「E」マークを表示して、もうこのターンでは動かせなくなります。

移動するときには、ユニットの属性によって、陸だけを移動できるもの、陸と海を移動できるもの、空を飛ぶのでどこでも行けるものなどに分れます。また、味方は飛び越して移動できますが、敵は飛び越せません。つまり、敵に囲まれてしまったら、その場所から動くことはできないわけです。



●マークが移動できる範囲

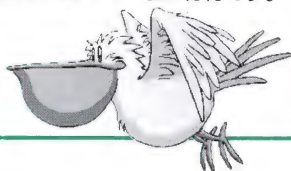


移動後のユニットにはEマークが

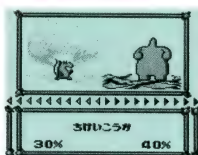
ユニットの属性で変化

ユニットの陸、海、空の属性によって、移動できる範囲も変わってきます。

また、戦闘ではできるだけ地形効果の高いところが有利です。



●海の属性のユニットは川や海もOK



●海の属性のユニットは、水の上で戦うと地形効果で有利に

敵^{てき}ユニットと戦^{たたか}う

ユニットの移動^{いどう}が終わった場所から敵^{てき}軍のユニットを攻撃^{こうげき}できる時は、「こうげきできます どうしますか?」と聞いてくるので、攻撃^{こうげき}をしたい場合は「こうげき」を、その場にとどまるだけなら「たいき」を選んでAボタンを押^おしましょう。「こうげき」を選^{えら}ぶと、「こうげきするまものをえらんでください」と表示^{ひょうじ}されるので、攻撃^{こうげき}をしたい魔物軍のユニットにカーソルを合^あわせてふたびAボタンを押^おしましょう。すると、戦闘^{せんとう}画面に切り換^かわり両^{りょう}ユニットが戦闘^{せんとう}を始め^{はじ}めます。操作^{さうさ}をミスしてしま^おったらAボタンを押^おさずにBボタンを押^おしてみま^しょう。1つ前^{まえ}の状態^{じょうたい}に戻^{もど}ります。



①敵^{てき}の隣^{となり}まで移動^{いどう}すると...



②攻撃^{こうげき}する魔物^{まもの}をカーソルで選^{せんたく}択

せんとう 戦闘^{せんとう}をスピードアップ

戦闘^{せんとう}が長いあいだ続^{つづ}くと、戦闘^{せんとう}シーンのアニメーションが遅^{おそ}く感^{かん}じられてきます。こんなときは、戦闘^{せんとう}中にAボタンを押^おし続^{つづ}けてください。キャラのアニメーションがスピードアップします(かなり速^{はや}くなるので、個々^{こご}のユニットの攻撃^{こうげき}方法^{ほうほう}などはよく見^みえなくなります)。ゲームのプレイ時^じ間^{かん}もこれ^{はや}で早^{はや}くなる?



戦闘画面の見た方

戦闘シーンは、右側に勇者軍のユニット、左側に魔物軍のユニットが位置について始まります。攻撃を仕掛けたユニットが先に攻撃をして、攻撃されたほうのユニットがその後反撃をします。

敵ユニット

勇者軍ユニット

魔物軍のユニットの体力

●体力ゲージ

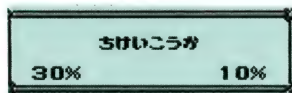


勇者軍のユニットの体力

●体力ゲージ

●メッセージウインドウ

戦闘画面では、ユニットのいる場所に応じて地形効果のデータが表示されるほか、勇者軍、魔物軍のユニットのデータやメッセージも表示されます。



●地形効果。大きいほうが有利だ

まもの の こうげきで
1のダメージを 受けました

●戦闘で敵に与えたダメージなどもここに表示される

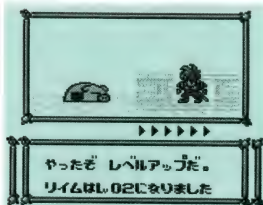
L01 E00				L01 E08			
08/00	00	*		14/00	00	*	
04	06			07	05		
3/16				22/24			

●ユニットのデータ (P 9 参照)。体力の残りは…

経験値とレベルアップ

魔物軍のユニットと戦闘をすると、経験値が得られます。また、敵を倒したときにはより大きな経験値が得られます。

経験値は、自分よりも強い敵と戦ったときほど大きくなります。経験値が100になるごとにレベルが1つ上がり、攻撃力、体力などの各能力が少しずつ上がります。レベルは最大16で、それよりは上がりません。勇者軍の各ユニットをうまくレベルアップさせるようにしましょう。



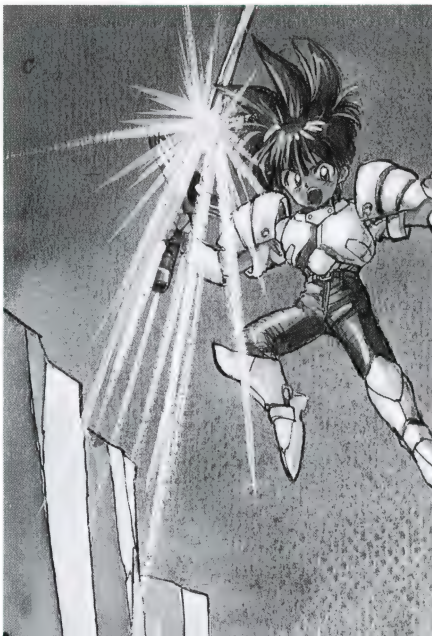
○経験値が99を超えることに、レベルがアップする。各能力は上がるが、そのときの体力は回復しない



○魔物軍のユニットと戦闘。経験値が少しだけ入った



○魔物軍のユニットを倒すと、通常よりも経験値がたくさん入る



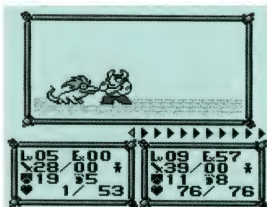
直接攻撃と間接攻撃

攻撃は普通、魔物軍ユニットに隣合う場所からしかできませんが、ユニットの種族によって、1マス離れた場所から攻撃できるものもあります。

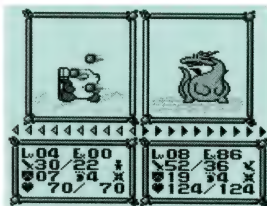
隣り合った場所からの攻撃を直接攻撃。1マス離れた場所からの攻撃を間接攻撃といいます。

間接攻撃は、あいだに壁や山岳があっても攻撃できて便利うえに、攻撃した相手が間接攻撃できる種族でない限り、反撃されません。ただし、直接攻撃に比べると攻撃力や命中率が低めになるので、よく考えて使い分けましょう。

ゲーム中、表示されるユニットのデータで、間接攻撃ができるかどうかがわかるので、どのユニットが間接攻撃ができるかを確認しておくのがポイントです。



直接攻撃では、戦闘画面は1つ



間接攻撃では、戦闘画面が2つに割れる。離れたところから敵を攻撃

間接攻撃できるユニット

ユニットの陸、海、空を表す属性のデータの下に手裏剣のマークがあるものは、間接攻撃のできるユニットです。



ドラゴン
間接攻撃も得意な
強力ユニット

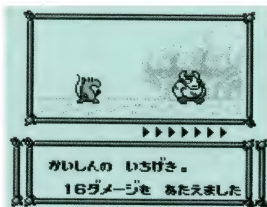


いろいろな攻撃方法

攻撃すると、お互いのユニットの攻撃力や防御力、またユニットがいる場所の地形（地形効果）などに応じたダメージを相手に与えます。

そのほかの特殊な攻撃として、「かいしんのいちげき」と「ひっさつのいちげき」があります。「かいしんのいちげき」は普通の攻撃の約1.5倍のダメージを敵に与えるもので、なかなか有効です。種族によって出やすかったり、出にくいものがあります。「ひっさつのいちげき」は言葉どおり、一撃で敵を倒してしまう、ものすごい攻撃です。なかなか出ませんが、比較的勇者に出やすいようです。

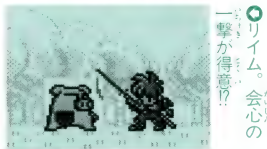
ただし、魔物軍にも同じような攻撃があります。「どとうのこうげき」と「つうこんのいちげき」です。「どとうのこうげき」は「かいしんのいちげき」と同じ効果がある恐ろしい攻撃です。また、「つうこんのいちげき」は一発で倒されてしまうので、大きな痛手となります。



①会心の一撃。大ダメージだ



②必殺の一撃。一発でトドメ!



体力が0になると…

勇者軍のユニットは、倒されても死んでしまったりはしません。しかし、退却したことになるので経験値が0に戻されてしまいます。

ゆうしゃぐんの ぼうこくをします。			
ジョージ	キッド	HP	77/86
ルシー	ゴート	HP	0/54
ミッキー	ダーク	HP	81/131
ロバート	ゴースト	HP	0/61
イールマン 19/99			

③レベルは変わらないが…

進行ウィンドウについて

「ターン ○○ ゆうしゃぐん」と表示されているときにBボタンを押すと、画面下のウィンドウ表示部分に進行ウィンドウが開きます。ここでは、4つの特殊なコマンドを選ぶことができます。これらのコマンドも、ゲームにはかかせないものなので、よく覚えて、活用するようにしましょう。



●Bボタンでウィンドウが開く

おわり

キミのターンで、勇者軍のユニットすべてを動かし終わると、自動的に魔物軍のターンに移ります。しかし、動かしたいユニットを動かし終わって、もう動かす必要がなくなったとき、このコマンドで魔物軍のターンに進めます。



●ターンを魔物軍に渡す

ちゅうだん

ゲームを中断して記録しておくためのコマンドです。電源スイッチをOFFにする前には必ずこのコマンドを選んで、タイトル画面に戻ってからOFFにするようにしましょう。

中断してゲーム内容を記録しておく、次からは中断したときとまったく同じ状態から再開できます。



●電源をOFFにするときには、必ず「ちゅうだん」をしてください

ほうこく

勇者軍のユニットの状態を一覧表で表示するコマンドです。名前の左に「E」マークがついているものは移動を終了したユニットです。「□」マークがついているものは退却しているユニットを示しています。十字ボタンでユニットを選ぶと、画面下のウィンドウにさらに詳しいデータが表示されます。Aボタンを押すと、選んだユニットにカーソルが合い、Bボタンでゲーム画面に戻ります。

ゆうしゃぐんの ほうこくをします。

リム	L02	L00	♥	27 / 27
モモ	L02	L26	♥	41 / 41
ラムラム	L01	L00	♥	22 / 22
ロビー キッド	L02	L44	♥	30 / 30
そうりょ	L05 / 05	99	94	✖

カーソルで選んでいるユニット

カーソルで選んでいるユニットのデータ

- | | |
|------------|------------|
| ① ユニットの名前 | ⑥ ユニットの攻撃力 |
| ② ユニットのレベル | ⑦ ユニットの防御力 |
| ③ ユニットの経験値 | ⑧ ユニットの移動力 |
| ④ ユニットの体力 | ⑨ ユニットの属性 |
| ⑤ ユニットの種族 | ⑩ 間接攻撃の有無 |

たいきやく

今やっているシナリオから退却するコマンドです。経験値などはそのままですが、家に入って増やした仲間は無効になってしまいます。



魔物軍が有利なときに使う

家^{いえ}に入^{はい}って^{って}み^みよう

家^{いえ}が^た建^たっている^た場所^{ばしょ}に^にユニ^いット^{どう}が^が移^い動^{どう}すると、中^{なか}に住^すんで^でいる^い人^{ひと}と^と話^はが^かでき^きます。た^ため^めに^になる^{なる}情^{じょう}報^{ほう}を^をく^くれ^れた^たり、一^{いっ}緒^{しょ}に^に戦^{たたか}っ^なけ^まる^る仲^な間^まが^がい^いる^るか^かも^もし^しれ^れま^ませ^せん。家^{いえ}を^を見^みつ^つけ^けた^たら、ぜ^ぜひ^ひと^とも^も入^{はい}っ^てみ^みま^まし^しよう。な^なお、家^{いえ}の^の上^{うへ}か^から^らは^は魔^ま物^{ぶつ}軍^{ぐん}の^のユニ^いット^{どう}に^に攻^{こう}撃^{げき}が^がで^でき^きな^ない^いの^のを^を覚^{おぼ}え^えて^てお^おき^きま^まし^しよう。

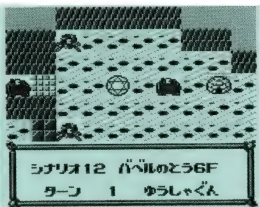


①家^{いえ}には^に情^{じょう}報^{ほう}や^や仲^な間^まと^との^の出^で会^{かい}い^いが

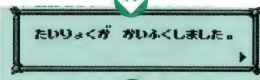
魔^ま方^{ほう}陣^{じん}と^と体^{たい}力^{りき}回^かい^い復^{ふく}

ユニ^いット^{どう}は、魔^ま方^{ほう}陣^{じん} (○の^の中^{なか}に☆が^が書^かいて^{いて}あ^ある^るもの) の^の上^{うへ}に^に移^い動^{どう}す^すと^と体^{たい}力^{りき}が^がい^いっぱ^ぱい^いま^まで^で回^かい^い復^{ふく}し^します。魔^ま方^{ほう}陣^{じん}に^に行^いけ^けば^ばい^いつ^つで^でも^も何^{なん}回^{かい}で^でも^も体^{たい}力^{りき}回^かい^い復^{ふく}で^でき^きます。た^ただ^だし、魔^ま方^{ほう}陣^{じん}の^の上^{うへ}に^にい^いる^ると^とき^きに^に敵^{てき}に^に攻^{こう}撃^{げき}さ^され^れて^てし^しま^まう^うと、魔^ま方^{ほう}陣^{じん}は^は破^は壊^{かい}さ^され^れて^てし^しま^まい、そ^それ^れ以^い降^{こう}は^は使^しえ^えな^なく^くな^なっ^てし^しま^まい^います。つ^つま^まり、勇^{ゆう}者^{しゃ}軍^{ぐん}の^のユニ^いット^{どう}が^が魔^ま方^{ほう}陣^{じん}の^の上^{うへ}に^にい^いる^ると^ところ^ろを、魔^ま物^{ぶつ}軍^{ぐん}の^のユニ^いット^{どう}に^に攻^{こう}撃^{げき}さ^され^れる^るか、魔^ま物^{ぶつ}軍^{ぐん}の^のユニ^いット^{どう}が^が魔^ま方^{ほう}陣^{じん}の^の上^{うへ}に^にい^いる^ると^ところ^ろに、勇^{ゆう}者^{しゃ}軍^{ぐん}の^のユニ^いット^{どう}が^が攻^{こう}撃^{げき}を^をし^した^たと^とき^きに^に壊^{こわ}れ^れて^てし^しま^まう^うの^のです。魔^ま方^{ほう}陣^{じん}を^をう^うま^まく^く使^しう^うこ^こと^とが、ゲ^ゲーム^{ーム}を^をう^うま^まく^く進^{すす}め^める^る第^{だい}一^{いっ}歩^ぽです。

そ^その^のほ^ほか^かに、移^い動^{どう}も^も戦^{せん}闘^{とう}も^もさ^させ^せず^ずに^に1¹ター^たンを^を終^おわ^わった^たユニ^いット^{どう}は^は体^{たい}力^{りき}が^が少^{すこ}し^しだ^だけ^け回^かい^い復^{ふく}し^します。手^て軽^かな^な体^{たい}力^{りき}回^かい^い復^{ふく}と^として^{して}お^おぼ^ぼえ^えて^てお^おく^くと^とい^いい^いで^でし^しょう。



②画^え面^{めん}の^の中^{ちゅう}央^{おう}に^にあ^ある^るの^のが^が魔^ま方^{ほう}陣^{じん}



③体^{たい}力^{りき}を^を完^{かん}全^{ぜん}に^に回^かい^い復^{ふく}し^して^てく^くれ^れる

● 僧侶と回復魔法について ●

ゲームを進めてゆくと、仲間が加わって勇者軍が増えてゆきます。ほとんどの仲間は一緒に戦うだけですが、僧侶のタムタムだけは違う能力を持っています。

タムタムは、攻撃することはできませんが、体力回復の魔法をかけることができます。タムタムを回復させたいユニットの近く（間接攻撃できる範囲内）まで移動させると、「かいふくさせますか？」と聞いてくるので「はい」を選び、次に回復させたいユニットにカーソルを合わせてAボタンを押して下さい。画面が切り換わり、タムタムが魔法をかけます。

魔法は1つのシナリオにつき5回使えます。使用できる回数はユニットのデータのつえのマークの後に表示されます。

回復の魔法をかけると、経験値がもらえます。経験値をためてレベルを上げると、体力をより多く回復させることができるようになります。

タムタムが魔物軍に襲われると、タムタムは身を守るために他の種族に変身してしまいます。一度変身すると、普通に戦闘できるようになりますが、そのシナリオではずっと変身したままなので、回復の魔法はかけられません。つまり回復の魔法は、魔物軍に攻撃されないように使わなければいけないのです。



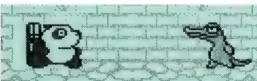
回復させたいユニットに接近



タムタムの回復魔法で体力を回復



魔物軍に攻撃されてしまうと…

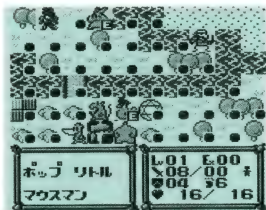


ほかの種族に変身してしまう

ユニットの合^が体^{たい}について

『リトルマスター2』では、勇者軍の仲間^{ゆうしゃぐん なかま}同士を合体^{どうし がったい}させて、より強い仲間^{つよ なかま}を作ることができます。合体^{がったい}は神殿^{いし}（石が組^くんであるところ）を使って行います。まず合体^{がったい}させたいユニットを2つ決めたら、どちらかのユニットを神殿^{しんでん}の上^{うえ}に移動^{いどう}させます。そして、残^{のこ}りのもう1つのユニットをふたたび神殿^{しんでん}の上^{うえ}にいる仲間^{なかま}の上^{うえ}に移動^{いどう}させます。通常^{つうじょう}、ユニットどうしが重な^{かさ}ることはできませんが、神殿^{しんでん}の上^{うえ}だけは特別^{とくべつ}に重な^{かさ}ることができます。

合体^{がったい}しないと仲間^{なかま}にできない強い種族^{しゅぞく}などもあるので、どんな種族^{しゅぞく}ができるか色々^{いろいろ}と試^{ため}してみましょう。ただし、主人公^{しゅじんこう}のリイムやタムタムなど、合体^{がったい}ができないユニットもあります。合体^{がったい}ができない仲間^{なかま}を神殿^{しんでん}で重^{かさ}ねようすると「そのくみあわせでは がつたいできません」と注意^{ちゅうい}されてしまいます。



① 神殿でユニットどうしを重ねる



② 完成する種族を表示



③ 合体でカクタスが完成した！

合体の例



+



=



④ 最初からいるユニットでも作ることができる



+



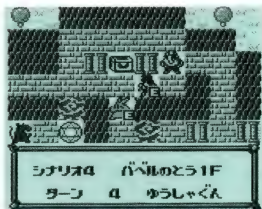
=



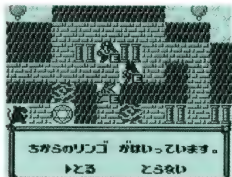
⑤ 最強の合体魔獣をつくるのに絶対に必要なユニット

宝箱、アイテムについて

勇者軍のユニットは、アイテムによって能力を上げることができます。アイテムは、特定のシナリオに置かれている宝箱の中に入っています。ユニットを宝箱の上に移動させて、宝箱を開けるとアイテムを手に入れることができます。しかし、空っぽの宝箱や、魔物が襲ってくる宝箱などもあるので用心して開けるようにしましょう。アイテムは、1つのユニットがいくつでも持つことができますが、種族によっては持っても意味のないアイテムもあるので、アイテムを取るときは、効果をよく調べてから取るようにしましょう。



①アイテムは宝箱の中に入っている



②これで能力アップ!

アイテム	効果
ちから 力のリンゴ	こうげきりよく 攻撃力が上がる
まも 守りのリンゴ	ぼうぎよりよく 防御力が上がる
いのち 命のリンゴ	たいりよく さいだい ち 体力の最大値が上がる
かん せつ 間接のリンゴ	かんせつこうげきりよく 間接攻撃力が上がる
くつ すばやさの靴	いどう ほすう ぶん 移動できる歩数が増える
まもの 魔物のおまもり	ひつさつ いちげき で 必殺の一撃が出やすくなる
こう うん 幸運のリンゴ	かいしん いちげき で 会心の一撃が出やすくなる

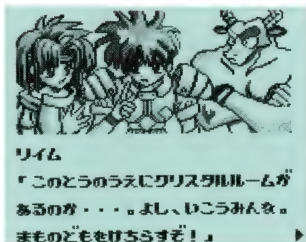
※「間接のリンゴ」は、間接攻撃のできないユニットが取っても効果はありません。

ビジュアルシーンについて

魔物軍のボスを倒すとシナリオクリアです。シナリオクリアをすると、王様や登場人物たちの絵などが表示されてストーリーが進行します。画面の右下に「▼」のマークが出ている時は話の続きがあるので、Aボタンを押して話を進めていきましょう。



①魔物軍のボスを倒せばシナリオクリア



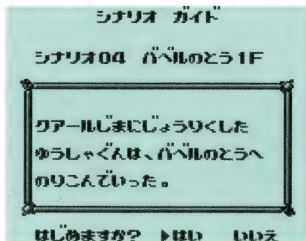
②シナリオクリア後のビジュアルシーン

次ぎのシナリオの始まり

全体マップ画面でシナリオを選んで始めると、そのシナリオの内容を説明するシナリオガイド画面になり、シナリオを始めてもよいかを聞いてきます。始めるのなら「はい」を選んでAボタンを押しましょう。「いいえ」を選ぶかBボタンを押すと、全体マップ画面に戻ります。



①全体マップ画面でシナリオを選ぶ



②シナリオの内容を説明する画面

● 全^{ぜん}体^{たい}い^いマッ^{マッ}プ^プ画^がが^が面^{めん}について ●

シナリオクリアをして次^{つぎ}のシナリオに進^{すす}む時^{とき}には、ライナーク王国^{おうこくぜんたい}全^{ぜん}体^{たい}のマッ^{マッ}プ^プが表示^{ひょうじ}され、その上^{うへ}に道^{みち}がのびてリイ^{しんぐん}ムが進^{すす}軍^{せんたい}していきま^いす。これは全^{ぜん}体^{たい}マッ^{マッ}プ^プ画^が面^{めん}です。ライナーク王国^{おうこく}のどこに勇^{ゆう}者^{しゃ}軍^{ぐん}がいるかがわかりま^いす。

全^{ぜん}体^{たい}マッ^{マッ}プ^プ画^が面^{めん}では、各^{おの}シナリオ^{しなりお}の入^{いり}口^{ぐち}とそれをつなぐ道^{みち}が通^{とお}っていきま^いす。道^{みち}の途^と中^{ちゆう}にある、絵^えが書^かかれてい^いるパネ^かルが各^{おの}シナリオ^{しなりお}の入^{いり}口^{ぐち}です。ここ^こでAボタ^おンを押^おすと、そのシナリオ^{しなりお}を始^はめ^じるこ^こがで^いきま^いす。また、ここ^こでBボタ^おンを押^おすと、それま^までの状^{じやう}態^{たい}を記^き録^{ろく}してタイ^おトル画^が面^{めん}に戻^{もど}りま^いす。

十^{じゆう}字^じボタ^おンでリイ^いムを移^い動^{どう}させ^せて別^{べつ}のシナリオ^{しなりお}に向^むかうこ^こともで^いきま^いす。これ^こは、ライナーク王国^{おうこく}にあるバ^{たう}ベルの塔^{とう}の

1階^{かい}から7階^{かい}のシナリオ^{しなりお}をもう一^{いち}度^ど始^はめ^じたいとき^{とき}に使^{つか}いま^いす。「リトルマ^{れい}ス^{れい}ター^{たー}2²」では、一^{いち}度^どク^{れい}リア^{れい}したシ^しナ^しリオ^なをもう一^{いち}度^ど始^はめ^じるこ^ことはで^いきま^いせんが、バ^{たう}ベルの塔^{とう}だ^{れい}け^いは例^{れい}外^{がい}で、何^{なん}度^どでも始^はめ^じるこ^こがで^いきま^いす。経^{けい}験^{けん}値^ちを集^{あつ}めたり、仲^な間^まを増^ふやしたい人^{ひと}は、バ^{たう}ベルの塔^{とう}に戻^{もど}るとよ^いいでし^しょう。



①ライナーク王国の地図と進軍状況を表示する、全体マップ画面



②B ボタンを押すとタイトル画面へ



③バベルの塔のシナリオは、何度でもクリアできる

ユニット選^{せん}択^{たく}について

シナリオガイドの次は、勇者軍で出撃させるユニットを選ぶためのユニットセレクト画面になります。1つのシナリオに勇者軍として出撃できるユニットは7つだけなので、そのシナリオでどのユニットを使うのかをこの画面で選択します。

勇者軍に加わっているユニットの一覧が表示されるので、点滅する「▶」マークを十字ボタンで動かして、Aボタンで出撃するユニットと待機させるユニットを切り替えましょう。名前の左側に剣のマークがあるのが出撃するユニットです。

ただし、主人公であるリムとモーモ一、そしてタムタムなどは、必ず出撃しなければなりません。それ以外のメンバーをうまく使い分けてゲームを進めましょう。

ユニットを選び終わったら、STARTボタンを押しましょう。選んだユニットが出撃します。勇者を選んだ状態でAボタンを押しても、出撃することができます。また、Bボタンを押すとシナリオガイド画面に戻ります。

勇者軍が増えすぎると、家で仲間に加わってくれないこともあるので、合体などを使って人数を調整するとよいでしょう。

ゆうしゃぐんを えらんびくたさい。

✖	リム	L11	E21	♥	62/62
✖	モーモ一	L10	E71	♥	81/81
✔	タムタム	L16	E99	♥	76/76
✔	ジョージ	L07	E52	♥	90/90
<div> <div> L33 E00 </div> <div> L19 E5 </div> </div>					

ゆうしゃ

○そのシナリオにどのユニットを使うのかを選択する画面

ゆうしゃぐんを えらんびくたさい。

✔	ジョージ	キッド	L09	E99	♥	86/86
✔	ルーシー	ハート	L03	E11	♥	54/54
✖	ミッキー	メグル	L09	E84	♥	131/131
✖	ロビー	チャー	L01	E46	♥	61/61
<div> <div> L55 E38 </div> <div> L20 E4 </div> </div>						

ドラゴ

○十字ボタンとAボタンで、ユニットの出撃と待機を切り替える



○合体などでユニットの数を調整しておこう



リトルマスター2

アドベンチャー ガイド

ほうけん て び 冒険の手引き

ゲーム序盤のストーリー、主なユ
ニット一覧など、初めて『リトル
マスター2』をプレイするキミの
ためのアドベンチャーガイド。キ
ミが率いる勇者軍も、これで魔物
軍を打ち破ることができる！

Little Master 2

リトルマスター2

雷光の騎士

各章のストーリー

各シナリオごとに、さまざまな出来事
が勇者軍の到着を待ち受けています。そ
れらにどう対応すればいいのかを決める
のは、勇者軍を指揮するプレイヤーの役
目ですが、そこでとまどってしまつては
ゲームが進みません。そんな情けないこ
とにならないように、5章までの物語を
予習しておきましょう。

シナリオ ガイド

シナリオ01 あらたなるたびだち

くだけったクリスタルをもとめて
リムとゆうしゃぐんのあたらしい
ぼうけんがはじまる！

はじめますか？ はい いいえ

5章までの物語を予習しておこう

1 章 あらたなるたびだち

ライナーク王国を救うために、勇者リ
ムとモーモーが、ふたたび立ち上がった。
ライナーク城に迫る魔物軍を5人の
勇者軍で打ち破り、次のシナリオへと進
んで行こう。また、このシナリオでは、
マウスマンを仲間にすることができるの
で、マップの左上の家に、必ず入るよう
にしよう。



ボスの「オーク」を倒して進もう

2 章 であいのもり

僧侶のタムタムとの出会いが待っている
シナリオ。そのために、12体もの魔物
軍と戦わなければならない上に、ボスの
スカルパイレーツはかなりの強敵。苦戦
することもあるだろう。

マップ左下の家には、もう1人の仲間
ペリカンマンがいる。そして、マップの
下には、合体に使う神殿もあるぞ。



リム

「タムタム、ガッてに おしろを
使けたしたりしや ガムじゃないか。
あうさまが しんばいしてたぞ」

タムタムが仲間になるぞ！

● 3 章^{しやう} たつまきパニック2

前作^{ぜんさく}『リトルマスター・ライクバーンの伝説^{でんせつ}』にも登場した「たつまきパニック」のシナリオだ。ターンごとに出現する「たつまき」は、触^ふれたユニットを、勇者軍^{ゆうしゃぐん}、魔物軍^{まものぐん}の区別なしにマップのどこかに吹き飛ばしてしまう。どのユニットが吹き飛ばされてしまうのかは、そのときになるまでわからない。



① 気まぐれな「たつまき」に注意!

● 4 章^{しやう} バベルのとう1F

サンクリスタルにふたたび光^{ひかり}を灯^{とも}すため、勇者軍はバベルの塔へと向かう。魔物軍もだんだん強くなってきているので、ボスのカクタスとの戦闘^{せんとう}には細心の注意^{さいしん ちゅうい}が必要^{ひつよう}。

このシナリオで宝箱^{たからばこ}が初登場^{はつとうじよう}する。中身^{なか}が何かは、自分の目で確かめよう。マップ左下の家には『ゴーレム』がいるぞ。



① 初登場の宝箱の中身は……?

● 5 章^{しやう} バベルのとう2F

塔^{とう}の2階^{かい}では、ナマケモノが大量^{たいりやう}に出現^{しゆつ}する。マップ左側^{ひだりがわ}にあるスイッチパネルを踏むと、マップの右側^{みぎがわ}にいるナマケモノがいっせいになだれこんでくるので、まず、マップ左側^{ひだりがわ}の2体のナマケモノを倒^{たお}しておこう。

マップ右上^{みぎうえ}の家^{いえ}の中にはチキンマン^{なかにま}がいる。仲間^{なかにま}にしておこう。

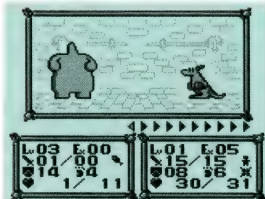


① スイッチパネルを踏むと壁が消滅

戦闘と経験値の関係

経験値は、戦闘を行ったときと、戦闘に勝利したときにもらえます。そして、戦闘時の勇者軍のユニットが弱く、魔物軍のユニットが強いほど、多くの経験値がもらえるようになっています。

つまり、まず強いユニットで敵ユニットにダメージを与えておいて、弱いユニットでとどめをさすように戦うのが正しい戦い方です。



○弱いユニットで、強い敵ユニットにとどめをさすようにしましょう

合体のススメ

ゲームが進行し、勇者軍のユニットが増えていくとともに、マップの中に出撃できるユニット数が7つまでと限られているので、出撃できないユニットも増えてしまいます。そんなときには神殿を使ってユニットを合体させましょう。ただ、注意しなければならないのは、合体後のユニットのレベルは、合体する前の2つのユニットのレベルを足して2で割ったものになることです。このレベルの低下によって、一時的な戦力ダウンとなってしまうますが、合体を繰り返していけば、やがては強力なユニットが生まれ、必ずや勇者軍を助けてくれるでしょう。ユニットの中には合体4魔獣とよばれる強力なユニットもいるので、彼らを仲間にするよう頑張りましょう。



○合体後はレベルが下がってしまう



○最強の仲間、合体4魔獣を作るべく合体を繰り返していこう

● バベルの塔^{とう}をうまく使^{つか}おう ●

冒険^{ぼうけん}を進めていくにつれて次々^{つぎつぎ}に強力^{きょうりょく}な魔物^{まもの}が登場^{とうじょう}してきます。勇者軍^{ゆうしゃぐん}のレベル^{きん}が低い^{ひく}ならば、そうとうの苦戦^{くせん}をしいられることになるでしょう。時^{とき}と場合^{ばあい}によっては、どう戦^{たたか}っても魔物軍^{まものぐん}に勝^かてないときがでてきます。そんなときは、ただがむしゃらに戦^{たたか}うよりも、一度^{いちど}バベルの塔^{とう}まで戻^{もど}って、勇者軍^{ゆうしゃぐん}を鍛^{きた}えてからもう一度^{いちど}挑^{いど}みましょう。

バベルの塔^{とう}は何度^{なんど}でも入^{はい}ることができるので、経験値^{けいけんち}をかせいだり、仲間^{なかま}を増^ふやしたりして、ユニットを合体^{がったい}させたりするのに便利^{べんり}です。

とくに塔^{とう}の中の仲間^{なかま}を使^{つか}っての合体^{がったい}は、バベルの塔^{とう}以外のシナリオで仲間^{なかま}になるユニット^{きん}の数^{かず}が限^{かぎ}られているだけに、合体^{がっ}で強力^{きょうりょく}な仲間^{なかま}を作るためには欠^かかせない手段^{しゅだん}です。



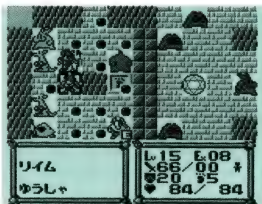
① レベル^{きん}の低い^{ひく}ユニットには、バベルの塔^{とう}で経験値^{けいけんち}をかせがせてやろう



② バベルの塔^{とう}で仲間^{なかま}を増^ふやして、強力^{きょうりょく}な仲間^{なかま}を作^{つく}ろう

● スイッチパネルを踏^ふんでみよう ●

スイッチパネル^{あしあと}(足跡^{あしあと}マークの^{へん}パネル)を踏^ふむとマップ上^{じょう}にいろい^{へん}ろな変化^かがおき、それによって、普段^{ふだん}は行^いけなかつたところに行^いけるようになることもあります。こういったイベントはほかにもさまざまな種類^{しゅるい}があつて、ときには地雷^{じらい}を踏^ふんでダメージ^ふを受けてしまった、なんていうこともあるので、気^きをつけて。



③ パネル^{へん}を踏^ふむとマップ^まに変^{へん}化^かが…

僧侶のタムタムの活かし方

僧侶は回復の魔法をかけることによって経験値を得ます。この経験値は、回復させた体力の値に比例して大きくなるので、元気なユニットに回復の魔法をかけてもあまり経験値は得られません。そして、僧侶は自分自身に回復の魔法をかけることはできません。レベルが上がれば回復の魔法も強力になり、一度に多くの体力を回復させられます。すると、僧侶のレベルはかんたんに上がります。

回復の魔法は、マップ中で5回まで使えます。この使用回数は、退却するか、そのマップをクリアしない限りは元に戻らないので、回復の魔法を使い切ってしまった後は、変身して戦うようにしましょう。どんな種族になるかは、そのときの僧侶のレベルに応じた4種類の種族の中からランダムで選ばれます。



●レベルが上がるほど、回復の魔法の効果も高くなっていく



●魔法を使い切ったら変身して戦おう。変身後の僧侶は心強い味方だ

じょうずに
つかって
すすんでね



● ユニットの隠^{かく}された能^の力^{りよく} ●

ユニットの能力^{のうりよく}はステータス画面^{がめん}で表示^{ひょう}されるもの^のだけではありませ^あせん。会心^{かいしん}率^{りつ}、必殺^{ひつさつ}率^{りつ}という能力^{のうりよく}も持^もっています。会心^{かいしん}率^{りつ}がたか^{たか}いユニットは「会心^{かいしん}の一撃^{いちげき}」がで^で出^でやすくなり、必殺^{ひつさつ}率^{りつ}がたか^{たか}いユニットの場^{ばい}合^あは「必殺^{ひつさつ}の一撃^{いちげき}」がで^で出^でやすくなりま^ます。たとえば、勇者^{ゆうしゃ}軍^{ぐん}に初^{はじ}めか^からいるゴ^ごーレ^れム^むは、会心^{かいしん}率^{りつ}がこ^こそま^まったく持^もって^てい^いま^ませ^せんがたか^{たか}い必殺^{ひつさつ}率^{りつ}の持^もち主^{ぬし}です。



①一部のユニットに限り、特殊な攻^{こう}撃^{げき}がで^で出^でやすくな^なっている

こんなユニットが活躍^{かつやく}する

モーモー



●モーモーは「会心^{かいしん}の一撃^{いちげき}」がで^で出^でやすい

ゴーレム



●攻撃^{こうげき}力^{りき}は低^ひいが、高^{たか}い必殺^{ひつさつ}率^{りつ}を持^もっている




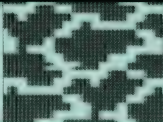

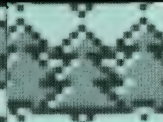








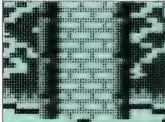











地形データ一覧




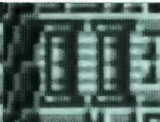









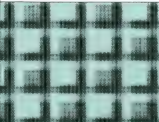












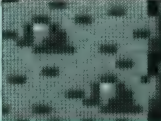









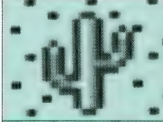

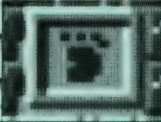









地形が変わると、移動できる範囲が変わるだけでなく、防御の効果も変わってくる。すぐれた戦術を立てるためには、地形が戦いにどのような影響を与えるのかもしっかりと把握する必要があります。

基本ウインドウの中に足跡のマークがあり、それが移動できる歩数だという話は9ページに書きましたが、地形によって1マス移動するのに必要な歩数は違います。たとえば、勇者は草原を5マス歩けても、砂漠の上では2マスしか歩けない、という具合に差がでるのです。ただし、空を飛べるユニットは、地形に関係なく歩数分移動できます。

また、地形によって戦闘時の防御力に差があり、勇者軍、魔物軍ともに、地形による防御効果がユニットの防御力にプラスされます。

消費する移動力 / その地形の防御効果

おもな地形一覧			
			
草原	海・川	森	森⑧
 1	 2	 2	 2
 10	 40	 30	 30
			
橋	丘	魔方陣	砂漠
 1	 3	 10	 2
 10	 50	 0	 0


			
山 ^{さん} 岳 ^{がく}	神 ^{しん} 殿 ^{でん}	床 ^{ゆか}	柱 ^{はしら}
1	1	1	2
0	10	10	30
			
壁 ^か	床 ^{ゆか} ⓪	村 ^{むら}	ワープパネル
 ...侵入 ^{しゆふ} 不可 ^か	1	1	1
—	10	10	10
			
炎 ^ほ	クレーター	荒 ^あ れ地 ^ち	高 ^{たか} 山 ^{さん}
4	2	2	 ...侵入 ^{しゆふ} 不可 ^か
0	30	40	—
			
サボテン	枯 ^か れ木 ^き	スイッチ	墓 ^{はか}
2	2	1	1
30	20	10	10

● 主なユニットの能力一覧 ●

勇者軍とともに戦ってくれるユニットと、ライナークを襲う主な魔物軍のユニットを紹介しましょう。ユニットの中には、魔物軍にのみ現れるもの、勇者軍にのみ現れるもの、そしてそのどちらにも現れる中立のユニットがあります。各ユニットには、属性や移動力、そして間接攻撃の有無など、ユニットごとの特徴があるので、それらの特徴をよく把握して、作戦を立てていくようにしましょう。各ユニットに応じた作戦が、戦略上の大きなポイントになります。


✖ ……間接攻撃の有無 / 🐾 ……移動力

リイム

属性	陸	
✖	×	
🐾	5	

勇者軍のリーダーである、勇者リイム。全体的に安定した能力で、どんな場面にも力を発揮してくれるぞ。

モーモー

属性	陸	
✖	×	
🐾	7	


リイムの親友である、ミノタウロス族の怪力戦士。ずば抜けた攻撃力で血路を切り開く、勇者軍の特攻隊長だ。

タムタム

属性	陸	
✖	○	
🐾	4	


魔法を使って、他のユニットの体力を回復させられる唯一のユニット。攻撃を受けると、他の種族に変身する。

マウスマン

属性	陸	
✖	×	
🐾	6	


戦闘するうえで、もっとも弱いユニットがこのマウスマンだ。唯一の救いは、逃げ足に使える高い移動力だ。

ゴーレム

属性	海	
✖	×	
🐾	4	

ユーモラスで大きな体を持っているが、攻撃力は最弱。しかし、かなりの確率で『必殺の攻撃』をくりだすのだ。

オーク

属性	陸	
✖	×	
🐾	5	

魔物軍の下っぱをとめる、ブタ型のモンスター。攻撃力は低いが、体力はレベルのわりに高いぞ。

ペリカンマン

属性	性	空	
✖	×		
5	4		

おお
大きくなくばしが特徴
のユニット。空中を移
動できるので、地形の
制限を受けず、スイス
イと進める。

チキンマン

属性	性	空	
✖	×		
5	3		

ゆうしゃぐん はじ
勇者軍に初めからいる、
唯一の空中ユニット。
かわいいニワトリ戦士
だが、外見に似ず攻撃
力は高い。

ラビットマン

属性	性	陸	
✖	○		
5	6		


たか いどうりょく かん
高い移動力のうえに間
接攻撃を持っているの
で、その攻撃範囲はと
ても広い。弓矢の威力
も、味方なら頼もしい。

スカルパイレーツ

属性	性	海	
✖	×		
5			

かいぞく すいじょう
海賊だけに、水上での
移動はお手のもので、
海や川を通して、一直
線に勇者軍に襲いかか
ってくる。

ナマケモノ

属性	性	陸	
✖	×		
5	4		


ぐうたらな名前とはう
らはらに、戦いとなる
と、高い防御力を武器
に活躍する。移動力の
低さが残念だ。

カクタス

属性	性	海	
✖	○		
5			

かわいいサボテン型の
ユニット。水の上でも
移動できるうえに、間
接攻撃力も持つ、万能
型のユニットなのだ。

ミイラマン

属性	性	陸	
✖	×		
5			

ぜんしん ほうたい ま
全身に包帯を巻きつけ
て、墓の中で眠ってい
る。攻撃力が高いので、
なるべく間接攻撃で戦
うようにしよう。

まほうつかい

属性	性	陸	
✖	○		
5			

まほう こうげき
魔法で攻撃するので、
間接攻撃もできる。至
近距離の敵に対しては、
大きなダメージを与え
ることも可能。

カンガルー

属性	性	陸	
✖	○		
5	6		


うで
腕にはめたグローブは
ハードパンチャーの証。
間接攻撃でも、直接攻
撃とまったく変わらな
い威力を発揮する。

フランケン

属性	陸	
✖	×	
3		


怪力を持つ、魔物軍の
 人造人間。体力も高い
 ので、倒すには苦労
 させられる。一斉に攻
 撃して戦おう。

ダチョウ

属性	空	
✖	×	
4		

ダチョウのくせして空
 を自由に飛び回るユニ
 ャット。戦闘になると、ダ
 チョウらしく猛スピー
 ドで走って攻撃する。

ミミック

属性	陸	
✖	×	
3		

ふだんは宝箱に化けて
 いて、獲物がやってく
 るのを待ち受けている。
 宝箱を開けた瞬間に、
 正体を現し、攻撃する。

トマン

属性	海	
✖	×	
4		

おなかで地面を滑り、
 そのまま体当たりで攻
 撃する。その攻撃効果
 は高いが、防御力は非
 常に低い。

パンダマン

属性	陸	
✖	○	
4		


かわいいパンダのユニ
 ャットだが、戦闘時には
 背中中のバズーカ砲で間
 接攻撃もこなすという、
 実は凶暴なユニット。

せいれいおう

属性	陸	
✖	○	
3		

土、水、風、火の精霊す
 べてを統一している、
 精霊界の王様。間接攻
 撃もこなし、王として
 の実力は十分だ。

リチャード

属性	陸	
✖	×	
5		

ライナーク王国を治め
 る偉大な王様。格闘が
 得意で、戦闘時の勇姿
 は、王座にいるときと
 はまるで別人だ。

サイクロプス

属性	海	
✖	○	
4		

どこかトボけた感じの
 ある、ひとつ目の巨人。
 武器は鉄球で、怪力で
 それを投げつけること
 で、間接攻撃も可能。

ドラゴン

属性	空	
✖	○	
4		

自由に空を飛び回り、
 灼熱の炎を吐いて攻撃
 する。間接攻撃もでき
 る強力なユニットだけ
 に、敵にまわすと怖い。

し ようじょう ちゆう い 使用上の注意

1. 長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
2. 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。
また、絶対に分解したりしないでください。
3. 電源スイッチをむやみにON・OFFしないでください。
また、電源スイッチをONにした状態で、外部電源端子からDCプラグを抜き差ししないでください。
4. 電源スイッチをONにした状態で、乾電池が無くなるまで放置しないでください。
5. 端子部に触れたり、水にぬらさないようにしてください。故障の原因となります。
6. シンナー、ペンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

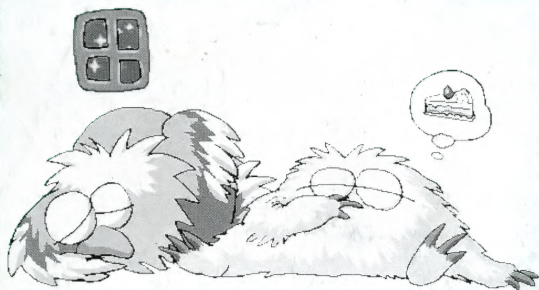
発 売：徳間書店インターメディア株式会社

ユーザーサポート係 ☎03-3435-0834

販売協力：株式会社徳間書店

販 売：株式会社徳間ジャパンコミュニケーションズ

〒105 東京都港区西新橋1-17-16



FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

©1992 TOKUMASHOTEN INTERMEDIA INC.

©1992 ZENER WORKS

ゲームボーイは任天堂の商標です。